

THIẾT KẾ BÀI GIẢNG E-LEARNING HỖ TRỢ TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 2 CHỦ ĐỀ: MÔI TRƯỜNG QUANH EM

Đỗ Thị Ngọc Quỳnh

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt. E-learning đang dần trở thành xu hướng tất yếu trong nền giáo dục của thời kỳ công nghiệp 4.0. Bên cạnh việc sử dụng những bài giảng E-learning thông thường, bài giảng E-learning hỗ trợ cho những bài giảng trực tiếp trên lớp đã cho thấy những phù hợp và lợi ích nhất định. Bài báo này chỉ ra những lợi ích của việc sử dụng bài giảng E-learning cũng như đề xuất tiến trình dạy học một bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức hoạt động trải nghiệm (HĐTN), minh họa thông qua một bài học chủ đề Môi trường quanh em - môn HĐTN lớp 2. Bài giảng E-learning được xây dựng ở đây sẽ góp phần hình thành hệ thống tài liệu tham khảo về các hoạt động tổ chức HĐTN ở cấp Tiểu học.

Từ khoá: bài giảng e-learning, e-learning, hoạt động trải nghiệm, môi trường quanh em, tổ chức hoạt động trải nghiệm

Nhận bài ngày 23.12.2024; gửi phản biện, chỉnh sửa và duyệt đăng ngày 28.02.2024

Liên hệ tác giả: Đỗ Thị Ngọc Quỳnh; Email: dtnquynh@daihocthudo.edu.vn

1. MỞ ĐẦU

Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) cấp tiểu học trong chương trình giáo dục phổ thông (CTGDPT) 2018 được triển khai thực hiện từ năm học 2020 – 2021. Theo đó, chương trình HĐTN dành cho học sinh tiểu học bao gồm những nội dung sau: Chương trình HĐTN quy định ba mạch nội dung đối với lớp 1: Hoạt động hướng vào bản thân, hoạt động hướng đến xã hội, hoạt động hướng đến tự nhiên và bốn mạch nội dung đối với lớp 2, lớp 3, lớp 4, lớp 5: Hoạt động hướng vào bản thân, hoạt động hướng đến xã hội, hoạt động hướng đến tự nhiên và hoạt động hướng nghiệp. HĐTN dành cho học sinh tiểu học được thực hiện thông qua 04 loại hình hoạt động chủ yếu sau: Sinh hoạt dưới cờ; Sinh hoạt lớp; Hoạt động giáo dục theo chủ đề; Hoạt động câu lạc bộ, trong đó câu lạc bộ là loại hình tự chọn. Đến nay đã là năm thứ tư triển khai chương trình HĐTN dành cho học sinh (HS) tiểu học tuy nhiên vẫn còn những khó khăn rất lớn, đòi hỏi phải vượt qua. Ví dụ như do là môn học hoàn toàn mới và các trường được giao chủ động lựa chọn các hình thức tổ chức cụ thể phù hợp với điều kiện của nhà trường và địa phương nhưng không tránh khỏi những lúng túng trong công tác chỉ đạo thực hiện. Thêm vào đó, HĐTN chỉ đạt mục tiêu khi giáo viên thiết kế tốt kế hoạch khoa học, có tính khả thi cao và sử dụng các phương pháp hợp lý, hiệu quả. Ngoài ra, giáo viên (GV) cũng cần có các kỹ năng quản lý học sinh hoạt động trong và ngoài nhà trường an toàn, vui tươi, lành mạnh kèm theo năng khiếu điều hành. Tuy nhiên, hiện nay rõ ràng đội ngũ giáo viên chưa thể đáp ứng được về

lượng cũng như chất. Một số trường Tiểu học giáo viên còn thiếu, có giáo viên còn ngại đổi mới, chưa thiết tha với HĐTN vì dạy học môn này đòi hỏi đầu tư công sức, thời gian.

Một trong những giải pháp để từng bước khắc phục những khó khăn này là mô hình xây dựng những bài giảng, học liệu dùng chung cho GV. Bộ học liệu này sẽ giúp GV dễ dàng áp dụng các HĐTN vào nội dung giảng dạy của mình, học cách xây dựng các hoạt động dạy học phù hợp với đòi hỏi của phương pháp giáo dục mới. Tuy nhiên bộ bài giảng, học liệu dùng chung này phải đáp ứng được điều kiện đầu tiên là chuyển giao dễ dàng và thuận lợi, vì vậy mà chúng tôi đề xuất xây dựng bộ học liệu trên nền tảng E-learning. Đây là nền tảng cho phép GV có thể cải thiện được chi phí sản xuất nội dung đào tạo, tăng năng suất sử dụng và tiêu chuẩn hoá được nội dung và định dạng học liệu. Hơn nữa với những bài giảng đã được đóng gói sẵn, việc chuyển giao, sử dụng và lưu trữ sẽ rất dễ dàng cho cả người dạy và người học. E-learning cũng rất phù hợp với các hệ thống đào tạo hiện nay.

Bài báo trình bày khái quát về bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HĐTN và đề xuất tiến trình dạy học một bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức hoạt động trải nghiệm, minh hoạ thông qua bài học “Chậu cây thân thiện” có thể áp dụng vào Hoạt động trải nghiệm lớp 2 – Chủ đề: Môi trường quanh em.

2. NỘI DUNG

2.1. Khái quát về bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HĐTN

Trong chương trình Giáo dục phổ thông 2018 [1], HĐTN là hoạt động giáo dục bắt buộc, không phải là một môn học nhưng lại vô cùng cần thiết đối với học sinh. Xuất phát từ mục tiêu chung của HĐTN là hình thành, phát triển ở học sinh năng lực thích ứng với cuộc sống, năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động; đồng thời góp phần hình thành, phát triển các phẩm chất chủ yếu và năng lực chung quy định trong Chương trình tổng thể. HĐTN giúp học sinh khám phá bản thân và thế giới xung quanh, phát triển đời sống tâm hồn phong phú, biết rung cảm trước cái đẹp của thiên nhiên và tình người, có quan niệm sống và ứng xử đúng đắn, đồng thời bồi dưỡng cho học sinh tình yêu đối với quê hương, đất nước, ý thức về cội nguồn và bản sắc của dân tộc để góp phần giữ gìn, phát triển các giá trị tốt đẹp của con người Việt Nam trong một thế giới hội nhập.

Giáo dục trực tuyến (hay còn gọi là E-learning) là phương thức học ảo thông qua một thiết bị nối mạng đối với một máy chủ ở nơi khác có lưu giữ sẵn bài giảng điện tử và phần mềm cần thiết để có thể hỏi/yêu cầu/ra đề cho HS học trực tuyến từ xa. GV có thể truyền tải hình ảnh và âm thanh qua đường truyền băng thông rộng hoặc kết nối không dây, mạng nội bộ. Theo Singh và Thurman [2], học tập trực tuyến là thuật ngữ mô tả hoạt động học tập bằng hình thức sử dụng các thiết bị có kết nối Internet (như điện thoại di động, máy tính xách tay, máy tính bảng...), cho phép người học kết nối và học tập mọi nơi, mọi lúc cũng như chủ động trong việc tương tác với giáo viên và các bạn học.

Hiện nay theo các quan điểm và dưới các hình thức khác nhau có rất nhiều cách hiểu về E-learning. Hiểu theo nghĩa rộng, E-learning là một thuật ngữ dùng để mô tả việc học tập và đào tạo dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông, đặc biệt là công nghệ thông tin. Có thể hiểu rằng, E-learning là giáo dục trực tuyến, người học và GV sử dụng các thiết bị hiện đại như điện thoại, máy tính,... kết nối với nhau qua Internet. Từ khái niệm trên, có thể hiểu bài giảng E-learning là các bài học trực tuyến mà trong đó bao hàm kiến thức nội dung bài học, các câu hỏi, bài tập luyện tập tương tác để người học trực tiếp thực hành, việc học tập đều thực hiện trực

tuyển, dựa trên ứng dụng của công nghệ thông tin. Và một bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HDTN sẽ là một bài giảng E-learning được thiết kế dựa trên kế hoạch dạy học theo định hướng giáo dục HDTN.

Bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HDTN sẽ trở nên đặc biệt phù hợp trong bối cảnh học tập trực tuyến. Đó là khi việc tổ chức các hoạt động theo định hướng HDTN gặp nhiều khó khăn. Ngoài những khó khăn thông thường của việc học tập trực tuyến còn có một số yếu tố khách quan như: để đảm bảo HS có thể tiếp thu được các kiến thức cơ bản, các HDTN có xu hướng bị giảm tải; GV sẽ không có thời gian để áp dụng vào các buổi dạy của mình. Lúc này bài giảng E-learning sẽ là một giải pháp hợp lý và phát huy được đầy đủ thế mạnh của mình. Với bài giảng E-learning, HS hoàn toàn có thể tự học tập mà không cần phải có GV bên cạnh, các HDTN lúc này sẽ trở thành những hoạt động được giao về nhà, HS thực hành với sự giám sát, giúp đỡ của phụ huynh. GV xây dựng những bài giảng E-learning được thể hiện một cách đơn giản, súc tích và dễ dàng cho HS ôn tập lại kiến thức đã học cũng như thực hiện theo các bước hướng dẫn để thực hiện HDTN.

Còn trong bối cảnh học trực tiếp trên lớp, các bài giảng E-learning này sẽ trở thành nguồn tư liệu tham khảo với những gợi ý về tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng HDTN hoặc có thể sử dụng như một bài giảng điện tử đã có sẵn cả video hướng dẫn thực hành, trò chơi với các câu hỏi tương tác để củng cố kiến thức và những hình ảnh minh họa đầy đủ, rõ nét. Khi bài giảng đẹp mắt, hài hòa kết hợp sử dụng hình ảnh, video, âm thanh, biểu đồ, sơ đồ tư duy,... thì mọi kiến thức khô khan, đơn điệu cũng có thể trở nên thú vị và thu hút người học.

2.2. Thiết kế các bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HDTN

Dựa trên các văn bản triển khai HDTN được ban hành, chúng tôi xây dựng tiến trình dạy học gồm 5 giai đoạn [3], cụ thể như sau:

Giai đoạn 1: Xác định chủ đề trải nghiệm - Đặt tên cho chủ đề. Căn cứ vào nội dung CT GDPT 2018, căn cứ vào đặc điểm đối tượng HS, tình hình cụ thể nhà trường, GV xác định các chuẩn đầu ra cụ thể để từ đó lựa chọn các nội dung học tập cấu thành chủ đề dạy học trải nghiệm phù hợp.

Giai đoạn 2: Xác định mục tiêu của chủ đề trải nghiệm. Để xác định mục tiêu HS cần đạt được sau HDTN, GV cần trả lời được các câu hỏi: HS sẽ đạt được những NL cụ thể nào sau khi tham gia chủ đề này?

Giai đoạn 3: Xác định các nội dung HDTN. Căn cứ vào mục tiêu của chủ đề đã được xác định ở bước 2, từ đó xác định các nội dung hoạt động cần có trong chủ đề. Trong mỗi hoạt động cũng cần xác định mục tiêu và cách thức thực hiện.

Giai đoạn 4: Thiết kế các HDTN. Căn cứ vào nội dung các hoạt động dự kiến xây dựng ở bước 3, GV tiến hành thiết kế các hoạt động. Dự kiến thời gian, địa điểm, thiết bị, vật tư, sự hỗ trợ từ các nguồn lực. Đặc biệt, GV cần phải xác định được vai trò của mình trong các HĐ trên.

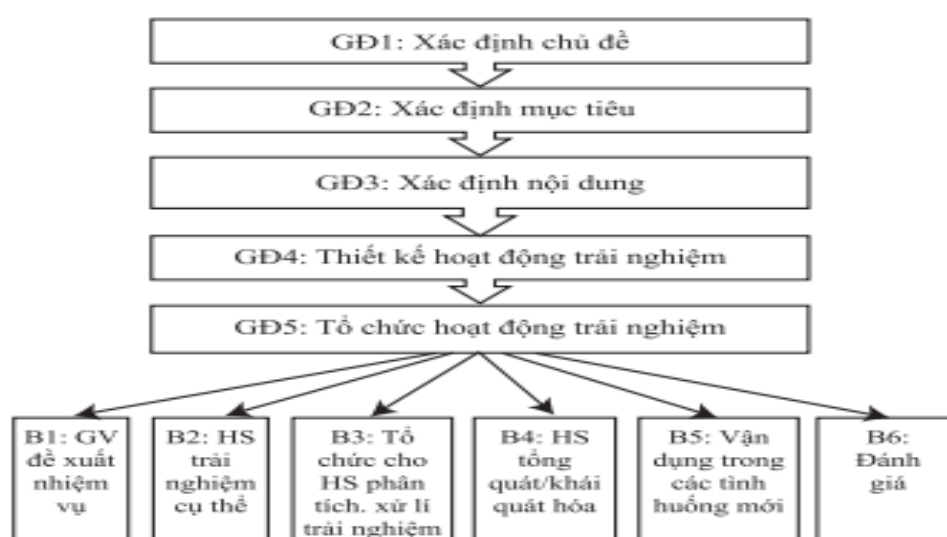
Giai đoạn 5: Tổ chức HDTN. HDTN có thể diễn ra trong hoặc ngoài môi trường lớp học. Thông thường diễn ra theo các bước sau:

- Bước 1: GV đề xuất nhiệm vụ. Đây là giai đoạn đầu tiên của việc tổ chức HDTN. Nhiệm vụ được GV đưa ra phải là nhiệm vụ có tính vừa sức với HS, HS có thể tạo ra được sản phẩm để làm căn cứ đánh giá sau khi kết thúc hoạt động.
- Bước 2: Tổ chức cho HS tham gia trải nghiệm cụ thể. Trong giai đoạn này, HS phải tự

trải nghiệm trong thực tiễn để thực hiện nhiệm vụ được giao. Trong giai đoạn này, người GV cần phải dự kiến được, HS trải nghiệm theo cá nhân, theo nhóm hay lớp, có người hướng dẫn hay không có người hướng dẫn. Nếu có người hướng dẫn thì người đó là GV chủ nhiệm, GV môn chuyên, thầy Tổng phụ trách Đội hay phụ huynh HS,... Đây cũng là giai đoạn giúp GV tìm hiểu bản thân người học đã có những kinh nghiệm, khái niệm, kỹ năng nào liên quan đến kỹ năng mới sẽ được hình thành, từ đó giúp GV đánh giá được vốn hiểu biết của người học trước khi giới thiệu vấn đề mới.

- Bước 3: Tổ chức cho phân tích/xử lý trải nghiệm. Thông qua quá trình quan sát, cảm nhận và đối chiếu, phân tích đánh giá các sự vật hiện tượng, kết nối với vốn kinh nghiệm đã có của bản thân để tìm hiểu về sự vật, hiện tượng. Sau khi trải nghiệm cụ thể, HS sẽ tự mình suy nghĩ hoặc tranh luận với các HS khác về tính đúng đắn, tính hợp lý của sự việc. Trong mỗi bản thân HS sẽ xuất hiện các ý tưởng, dự định về sự vật hiện tượng. GV cần bao quát lớp, tạo điều kiện cho các cá nhân/nhóm tự do trình bày các ý tưởng, kịp thời điều chỉnh, hướng HS vào hoạt động tập, giúp đỡ các em có khó khăn thông qua các phiếu nhiệm vụ, sử dụng các câu hỏi gợi ý...
- Bước 4: HS tổng quát/khái quát hóa. Bằng việc sử dụng kết hợp nhiều phương pháp và kỹ thuật dạy học khác nhau, GV hỗ trợ HS tìm kiếm và làm sáng tỏ các kiến thức liên quan đến sản phẩm hoặc kết quả học tập. Thông qua đó, HS tiếp thu kiến thức mới và xây dựng quy trình luyện tập thực hành.
- Bước 5: Vận dụng trong các tình huống mới (nếu có). Từ những hiểu biết về kiến thức liên quan, những khái niệm mới đã được làm sáng tỏ và quy trình thực hành đã được xây dựng ở giai đoạn 3, HS tiến hành luyện tập, thực hành chủ động dưới sự hướng dẫn của GV. Kết thúc quá trình luyện tập, HS được củng cố kiến thức và phát triển kỹ năng mới, qua đó hình thành kinh nghiệm mới cho bản thân và kinh nghiệm này trở thành kinh nghiệm ban đầu cho tiến trình học tập tiếp theo.
- Bước 6: Đánh giá. GV có thể căn cứ vào kiến thức môn học, bài học thu được để đánh giá HS về kiến thức; Căn cứ vào những biểu hiện của HS trong quá trình tổ chức trải nghiệm, hoạt động nhóm để đánh giá NL HS; Căn cứ vào kinh nghiệm, thực tiễn, trải nghiệm của HS để đánh giá kỹ năng.

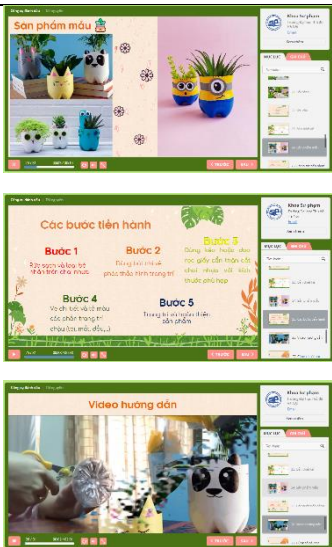
Các giai đoạn, các bước thiết kế và tổ chức HĐTN thể hiện qua sơ đồ sau:



2.3. Minh họa với bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HĐTN

TT	Nội dung			Hình ảnh bài giảng E-learning đã được xuất bản
GD1	Xác định chủ đề Tiêu đề: Chậu cây thân thiện Giới thiệu tên bài giảng, hướng dẫn sử dụng bài giảng			 Slide 1-4
GD2	Xác định mục tiêu/Yêu cầu cần đạt			 Slide 5-6
GD3	Xác định nội dung: Xuất phát từ vấn đề thực tiễn: trong các gia đình, trường học, công viên xung quanh em có rất nhiều các sản phẩm nhựa tái chế dùng 1 lần thải ra môi trường như vỏ chai nước, hộp sữa, lọ dầu gội, chai lọ....Em hãy vận dụng khả năng sáng tạo, sự khéo léo và tính toán chi phí để có thể tái chế được các nguyên liệu bỏ đi thành sản phẩm là các chậu cây thân thiện với MT. Địa điểm: trên lớp hoặc tự học ở nhà			 Slide 7
GD4	Thiết kế hoạt động trải nghiệm: Chuẩn bị: Về kiến thức: HS đã học/biết: - Tô màu, cắt và vẽ các hình khối - Kiến thức bảo vệ môi trường - Sử dụng thước để đo độ dài và nhận biết các đoạn thẳng bằng nhau Về nguyên, vật liệu: HS có thể sử dụng bất cứ nguyên vật liệu nào đã qua sử dụng như vỏ chai nhựa, lốp xe ô tô, vỏ chai bột giặt, vỏ lon sữa...Bút chì, bút màu, kéo. Keo dán. Giấy màu. Dao rọc giấy. Khăn giấy.			 Slide 8-13
GD5	Các hoạt động	Hoạt động GV	Hoạt động HS	Bài giảng e-learning
	Bước 1 : GV đề xuất nhiệm vụ (yêu cầu	Giới thiệu bối cảnh và nêu nhiệm vụ tạo ra	HS nắm được mục tiêu bài học, các yêu cầu cơ	

	thiết kế, chế tạo)	chậu cây thân thiện. Cho HS xem một số ví dụ về SP và các chủ đề trang trí, nêu tiêu chí của SP. GV dẫn dắt để tạo hứng thú cho HS và xác định được kiến thức cần học nhằm giải quyết vấn đề.	bản	 Slide 14-20
	Bước 2: Nghiên cứu kiến thức nền chuẩn bị cho trải nghiệm	Nhắc lại kiến thức có liên quan đến nội dung bài học thông qua gói câu hỏi tương tác	Tham gia tích cực, chủ động vào bài học	 Slide 21
	Bước 3: Phân tích, xử lý trải nghiệm	Đề xuất các giải pháp thiết kế và lựa chọn phương án thiết kế Công bố yêu cầu về bản thiết kế	Nghiên cứu yêu cầu Đưa ra các ý tưởng, đề xuất các phương án thực hiện Thực hiện bản thiết kế của mình theo yêu cầu	 Slide 22-23 
	Bước 4: Chế tạo mô hình/thiết kế theo phương án thiết kế (đã được cải tiến theo góp ý); Thử nghiệm và đánh giá. Tổng quát/khái quát hoá	Gợi ý hướng dẫn các bước làm và trang trí “chậu cây thân thiện” Các bước tiến hành Cho HS tự chọn các cách trang trí theo sở thích cá nhân - Giới thiệu và	HS tiến hành làm sản phẩm	

		cho HS tham khảo 1 số mẫu chậu cây - Yêu cầu HS lấy đồ dùng đã chuẩn bị để tiến hành làm sản phẩm - Chiếu video hướng dẫn thực hiện		 Slide 24-26
	Bước 5: Trình bày và thảo luận về sản phẩm. Vận dụng trong các tính huống mới	Hướng dẫn HS tự thử nghiệm sản phẩm, so sánh sản phẩm với các tiêu chí đánh giá và bản vẽ thiết kế ban đầu - Hướng dẫn HS tự đánh giá SP - Từ đó rút ra cách cải tiến sản phẩm (nếu cần) - củng cố kiến thức bằng gói câu hỏi tương tác - Hướng dẫn HS trưng bày sản phẩm: nhờ phụ huynh quay video quá trình làm sản phẩm và chụp ảnh sản phẩm gửi lên nhóm zalo của lớp hoặc gửi cho GV	HS tự thử nghiệm và đánh giá - Thực hiện cải tiến sản phẩm - Thực hiện theo hướng dẫn	Slide 27-30 

3. KẾT LUẬN

Từ những đặc điểm của HĐTN, bài giảng E-learning và bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HĐTN, bài báo đã trình bày tiến trình dạy học bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HĐTN và minh họa thông qua bài học “Chậu cây thân thiện” thuộc Hoạt động trải nghiệm lớp 2 - Chủ đề 4: Môi trường quanh em. Qua thực nghiệm bài giảng E-learning trong dạy học tại trường tiểu học, bước đầu tác giả nhận thấy đa số GV đều đánh giá cao bài giảng E-learning cả về chất lượng bài giảng và mức độ nhận thức, thái độ học tập của HS. Mức độ tiếp thu bài của HS tương đối tốt (đối với cả đối tượng HS học trên lớp và học tại nhà). HS đã nắm vững kiến thức và trả lời được các câu hỏi củng cố cuối bài, hào hứng tham gia HĐTN đặc biệt là năng lực thực hành chế tạo sản phẩm của HS đã thu được những kết quả cụ thể và tích cực. Phần thực nghiệm sư phạm được tiến hành nhằm đưa ra đánh giá khách quan về tính khả thi của bài giảng E-learning hỗ trợ tổ chức HĐTN ở tiểu học, tác giả sẽ tiếp tục đề cập trong những nghiên cứu tiếp theo.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018
2. Singh, V., & Thurman, A. (2019). *How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018)*. American Journal of Distance Education, 33(4), 289-306. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1663082>
3. Lê Thị Thu Hương, Kim Ngọc (2020), *Thiết kế, tổ chức một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán lớp 5*, Tạp chí Khoa học giáo dục Việt Nam
4. Lưu Thu Thủy, Bùi Sỹ Tùng (2021). *Hoạt động trải nghiệm 2* (Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống). NXB Giáo dục Việt Nam.
5. Vũ Văn Hùng (2021). *Tự nhiên và Xã hội 2* (Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống). NXB Giáo dục Việt Nam.

DESIGNING E-LEARNING LESSONS TO SUPPORT THE ORGANIZATION OF EXPERIENTIAL ACTIVITIES AT GRADE2 ON THE TOPIC: THE ENVIRONMENT AROUND YOU

Abstracts: *E-learning is gradually becoming an inevitable trend in the education system of the 4.0 industrial era. In addition to using regular E-learning lectures, E-learning lectures supporting direct classroom lectures have shown certain suitability and benefits. This article points out the benefits of using E-learning lectures as well as proposes the process of teaching an E-learning lecture to support the organization of experiential activities, illustrated through a lesson of the topic: Environment around you – Grade 2. The E-learning lectures will contribute to forming a reference system on experiential activities at the Primary level.*

Keywords: *e-learning lectures, e-learning, experiential activities, environment aroundyou, organizing experiential activities*